



<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI ANYFLIP DI SEKOLAH DASAR

**Ikha Listyarini<sup>1)</sup>, Arisul Ulumuddin<sup>2)</sup>, Moh Aniq Khairul Basyar<sup>3)</sup>, Henry Januar Saputra<sup>4)</sup>**

**DOI : <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9787>**

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>4</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### **Abstrak**

Luaran produk adalah bentuk prototipe anyflip berupa ebook, tkt penelitian adalah tingkat 4 merupakan prototipe pengembangan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan di era digital. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Anyflip* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan telah divalidasi oleh para validator. Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli media sebesar 92,65%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli materi sebesar 94,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi dalam media *Anyflip* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan rata-rata hasil persentase angket tanggapan siswa dari dua sekolah dasar memperoleh rata-rata 100%, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.

**Kata Kunci:** Daring, Anyflip, Covid-19

---

### **History Article**

Received 23 Oktober 2021

Approved 29 Oktober 2021

Published 28 Februari 2022

### **How to Cite**

Ikha L., Arisul U., Basyar, M.A.K., & Saputra, H.J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan* 2(1), 137-142.

---

### **Coressponding Author:**

Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 – Dr. Cipto Semarang, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> ikhalistyarini@upgris.ac.id

## PENDAHULUAN

Di Indonesia Pandemi Covid-19 berdampak pada 646.192 satuan pendidikan, 68.801.708 Peserta Didik, dan 4.183.591 Pendidik mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini sampai Pendidikan Tinggi, Pendidikan Khusus, Pendidikan Vokasi, Pendidikan Masyarakat, Kursus dan Pendidikan Keagamaan (Kemendikbud, 2020). Dampak yang sangat mencolok pada dunia pendidikan disemua negara termasuk Indonesia adalah dengan berubahnya model pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah di semua jenjang, dimana sebelumnya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara daring atau online dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Hal ini sesuai dengan kebijakan pemerintah melalui surat edaran kementerian Pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah. *Anyflip* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat animasi ebook yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Perlunya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi anyflip terutama di sekolah dasar di karenakan siswa sekolah dasar dalam pemahaman materi masih bersifat abstrak maka dengan media anyflip dapat sebagai alat bantu dalam memperjelas pesan materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Hidayatullah, 2016). Dengan adanya pembelajaran daring maka perlu inovasi pembelajaran yang membantu siswa dalam pemahaman materi, inovasi pengembangan media pembelajaran tersebut melalui aplikasi anyflip. Dari permasalahan tersebut maka perlunya pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi anyflip di sekolah dasar.

## METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket kebutuhan siswa, dan angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tahap awal, wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2013: 197). Dalam penelitian ini dilakukan wawancara terhadap guru kelas V tentang respon terhadap media anyflipp.

### 2. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tak struktur. Sugiyono (2013: 205) mengemukakan bahwa observasi tak terstruktur adalah observasi yang disiapkan

secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Observasi yang dilakukan meliputi subyek, sampel, dan setting. Subyek peneliti adalah pembelajaran, sedangkan subyek pembelajaran dan siswa sebagai sampel dan settingnya di dalam ruangan kelas.

### 3. Angket

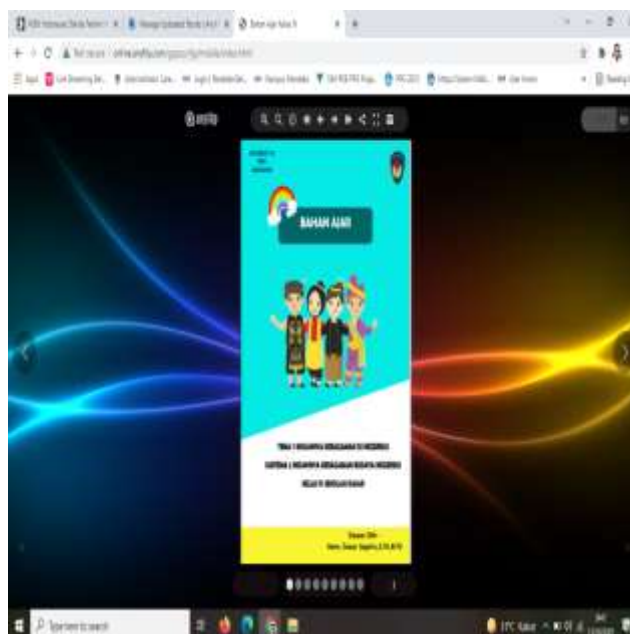
Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 199). Instrumen kuesioner atau angket menggunakan skala *Liket* dan skala *Guttman*. Angket diberikan kepada siswa kelas V. Angket berisi respon terhadap media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam model ADDIE. Studi pendahuluan ini adalah prosedur yang pertama yaitu analisis. Dalam prosedur ini peneliti melakukan analisis guna menemukan masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan dan untuk menemukan kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa wawancara secara lisan dengan guru kelas IV. Hal ini dilakukan untuk menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai komponen pembelajaran yang belum dapat tersampaikan dengan maksimal merupakan salah satu permasalahan. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian tentang media pembelajaran. Setelah melakukan wawancara awal dan mengidentifikasi masalah, peneliti mendesain produk yang sesuai dengan masalah yang dihadapi. Peneliti membuat sebuah produk bernama media E-Book Berbasis Andorid. Produk ini tepat digunakan untuk siswa kelas IV SD dengan materi pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Setelah kegiatan mendesain produk, peneliti kemudian membuat instrumen penelitian berupa angket untuk lembar validasi ahli materi, ahli media, angket respon siswa, dan angket respon guru.

Hasil Pengembangan Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut: a. Analysis (Analisis) 1) Analisis Kebutuhan Pengembangan media e-book berbasis android mulai dari awal adalah analisis kebutuhan. Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, motivasi, dan minat yang lebih tinggi, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seperti buku pegangan guru atau buku paket serta gambar yang sederhana.

Salah satu alternatif yang dapat diberikan peneliti adalah merancang pembelajaran dengan disertai media pembelajaran, untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, menimbulkan antusiasme siswa, dan memberikan contoh nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mengembangkan media ini dibutuhkan langkah-langkah supaya media dapat menjadi media yang baik. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkannya sebagai berikut: 1) Menetapkan tujuan pengembangan media Anyflip 2) Menyusun desain produk media anyflip



Gambar 1 Tampilan media anyflip

Dalam pengembangan ini dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan ke siswa. Validasi merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini media Anyflip. akan dinilai untuk menentukan apakah media ini sudah layak digunakan atau belum. Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi, maka dilakukan revisi sesuai dengan yang ditentukan oleh validator guna menyempurnakan desain yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan supaya dalam melakukan uji coba, produk akan sempurna dan penyampaian fungsi-fungsi media yang ada dalam media dapat tersampaikan dengan baik. Revisi desain dilakukan oleh peneliti dengan bimbingan dari validator ahli yang telah ditentukan. Produk yang berupa media Anyflip diuji tingkat kelayakannya sebagai hasil dari pengembangan sebuah media pembelajaran.

Kelayakan media dapat diketahui dengan hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu: a) Uji ahli materi pelajaran oleh dosen Universitas PGRI Semarang yang ahli dalam pengembangan sebuah media. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan. b) Uji ahli media pelajaran oleh dosen Universitas PGRI Semarang yang ahli dalam pengembangan sebuah media. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan.

Dalam pengembangan ini dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan ke siswa. Validasi merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini media Anyflip. akan dinilai untuk menentukan apakah media ini sudah layak digunakan atau belum. Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi, maka dilakukan revisi sesuai dengan yang ditentukan oleh validator guna menyempurnakan desain yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan supaya dalam melakukan uji coba, produk akan sempurna dan penyampaian fungsi-fungsi media yang ada dalam media dapat tersampaikan dengan baik.

Revisi desain dilakukan oleh peneliti dengan bimbingan dari validator ahli yang telah ditentukan. Produk yang berupa media Anyflip diuji tingkat kelayakannya sebagai hasil dari pengembangan sebuah media pembelajaran. Kelayakan media dapat diketahui dengan hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu: a) Uji ahli materi pelajaran oleh dosen Universitas PGRI Semarang yang ahli dalam pengembangan sebuah media yaitu Filia Prima, S.Pd., M.Pd., dan Singgih Adhi, S.Sn., M.Pd. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan. b) Uji ahli media pelajaran oleh dosen Universitas PGRI Semarang yang ahli dalam pengembangan sebuah media yaitu Filia Prima, S.Pd., M.Pd., dan Singgih Adhi, S.Sn., M.Pd. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan.

Evaluasi yang dilakukan untuk media E-Book Berbasis Android bertujuan menyempurnakan produk setelah melalui tahap implementasi. Evaluasi meliputi perbaikan produk yang didapat dari saran pada angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya peneliti dapat memperbaikinya. Setelah dilakukan validasi dan revisi, maka produk yang dibuat akan dievaluasi. Evaluasi ini dapat dibimbing oleh validator bahkan dosen pembimbing juga dapat berperan dalam memberi masukan untuk evaluasi produk. Apabila sudah mengerti dan memahami kekurangan yang dimiliki oleh produk yang dibuat, maka solusi untuk menyempurnakan produk dapat diterapkan sebaik mungkin supaya produk yang diujicobakan menjadi produk yang sudah sempurna. Kelayakan media Anyflip diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Validasi desain adalah tahap dimana diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja dari Media pembelajaran Anyflip serta mengetahui hal apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan sebelum diujikan. Validator atau pakar ahli yang memvalidasi Media Anyflip terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Sedangkan untuk kepraktisan media Anyflip diperoleh dari data yang didapatkan dari angket respon siswa dan guru dengan menggunakan skala Guttman.

Persentase keseluruhan pada aspek validasi komponen dari uji validasi media menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik, artinya semua komponen yang digunakan valid dan dapat dikatakan bahwa media *Anyflip* layak digunakan. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik dan layak untuk digunakan, sehingga dengan adanya media ini, anak-anak SD akan memahami materi dengan lebih baik lagi dari pada tanpa menggunakan media *Anyflip*. Media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi

Penelitian yang dilakukan bersama tim peneliti tentang membuat sebuah produk bernama media *Anyflip*. Produk ini digunakan untuk siswa kelas V SD dengan materi pentingnya menjaga asupan makanan sehat. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model *ADDIE*. Media ini mengembangkan materi dalam bentuk media *anyflip* ini yang terdiri dari teks, gambar, audio yang dapat dibaca pada ponsel android, hp, atau perangkat elektronik portable lainnya. Dengan adanya pengembangan dari media *e-book* berbasis android maka diharapkan siswa akan lebih antusias, semangat, dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Materi yang disampaikan oleh guru juga akan mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dapat digunakan peneliti sebagai landasan

untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Anyflip* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan telah divalidasi oleh para validator. Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli media sebesar 92,65%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli materi sebesar 94,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi dalam media *Anyflip* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan rata-rata hasil persentase angket tanggapan siswa dari dua sekolah dasar memperoleh rata-rata 100%, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di SD. Berdasarkan hasil penelitian maka saran yang dapat disampaikan adalah penelitian selanjutnya adalah hendaknya media *Anyflip* dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/sikapi-covid19-kemendikbud-terbitkandua-surat-edaran>

Hidayatullah, Muhammad Syarif. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMKN 1 Sampang". Skripsi. Surabaya: Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, 2016

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta